## [Afbeeldingsresultaat voor logo nhl stenden](https://www.google.nl/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&ved=&url=https://huisaanhuisleeuwarden.nl/artikel/996388/nhl-stenden-in-top-drie-beste-masteropleidingen.html&psig=AOvVaw0rGWuD_IFc5wwXEG2CpMVk&ust=1573737092394531)Lesbeschrijvingsformulier

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Stageschool: Obs Buttinga | Student: Jelmer Sikma | Moduleperiode: Leerjaar2 semester 2 |
| Mentor: Marjanne Hindriks | Groep: 3/4 | Aantal kinderen: 27 |
| Korte omschrijving van de activiteit:  Kahoot quiz | Ontwikkelingsgebied/Vakgebied: ICT/Engels/Nederlands | Datum: 24-06-2024 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Betekenissen** | **Beginsituatie** | **Doel en activiteit(en)** |
| *De aan te bieden activiteiten hebben naar mijn idee de volgende betekenis voor kinderen.* | *Beschrijf zo nauwkeurig mogelijk wat de kinderen al weten en kunnen. Leg hierbij de relatie met het doel van de activiteit. Raadpleeg je mentor.* | *Geef concreet aan wat de kinderen aan het eind van de activiteit beheersen*  *Formuleer het doel SMART* |
| Betekenis:  **Terugblik op de vorige les (5 minuten):**  Betekenis: Dit helpt kinderen om de continuïteit in hun leerproces te ervaren. Ze krijgen de kans om na te denken over wat ze hebben geleerd en hoe ze dat in de huidige les kunnen toepassen. Het bevordert zelfreflectie en maakt hen bewust van hun eigen leerproces.  **Uitleg van de regels (5 minuten):**  Betekenis: Door de regels duidelijk uit te leggen, begrijpen de kinderen wat er van hen wordt verwacht. Dit schept een veilige en gestructureerde leeromgeving waarin ze zich kunnen concentreren en optimaal kunnen deelnemen aan de activiteiten. Het helpt ook om discipline en respect voor regels te bevorderen.  **Uitleg van de opdracht (5 minuten):**  Betekenis: Het uitleggen van de opdracht geeft de kinderen een duidelijk beeld van wat ze gaan doen en waarom. Dit verhoogt hun betrokkenheid en motivatie. Door te weten wat er van hen wordt verwacht, kunnen ze gerichter werken en hun leerdoelen beter begrijpen.  **Starten van de laptops en klaarzetten voor Kahoot (5 minuten):**  Betekenis: Het zelfstandig opstarten van de laptops en zich klaarzetten voor Kahoot bevordert hun digitale vaardigheden en zelfstandigheid. Ze leren om verantwoordelijkheid te nemen voor hun eigen materiaal en voorbereiding, wat essentieel is in de hedendaagse digitale wereld.  **Spelen van de Kahoot-quizzen (20 minuten):**  Betekenis: De Kahoot-quizzen bieden een interactieve en speelse manier om Engelse woorden voor dieren, fruit en groenten te leren. Door het competitieve element wordt hun motivatie verhoogd en leren ze spelenderwijs. Het geeft directe feedback, wat hun leerproces versterkt en hen helpt om fouten te corrigeren en successen te vieren.  **Opruimen van de laptops (5 minuten):**  Betekenis: Het opruimen van de laptops leert de kinderen verantwoordelijkheid en zorg voor materiaal. Het bevordert ook hun organisatorische vaardigheden en helpt hen om de les op een nette manier af te sluiten.  **Afsluiting van de les (5 minuten):**  Betekenis: De afsluiting biedt een moment van reflectie en feedback. Door tips en tops te delen, leren de kinderen om constructieve feedback te geven en te ontvangen. Het vooruitkijken naar de volgende les verhoogt hun betrokkenheid en geeft hen een gevoel van inspraak in hun leerproces.  **Samenvattend**  De aangeboden activiteiten zijn zorgvuldig ontworpen om niet alleen de Engelse taalvaardigheid van de kinderen te bevorderen, maar ook hun digitale vaardigheden, zelfstandigheid, en vermogen om samen te werken en te reflecteren. Elke activiteit draagt bij aan een holistische benadering van leren, waarin kennis, vaardigheden en persoonlijke ontwikkeling hand in hand gaan. | | |
| Beginsituatie:  **Wat de kinderen al weten en kunnen**  *1. Basiskennis Engels (dieren, fruit, en groenten):*  Huidige kennis: De kinderen hebben al een basiskennis van eenvoudige Engelse woorden voor dieren, fruit en groenten. Ze kunnen veelvoorkomende namen herkennen en uitspreken.  Relatie met doel: De Kahoot-quizzen bouwen voort op deze basiskennis en bieden een speelse manier om de woordenschat uit te breiden en te consolideren.  *2. Gebruik van een laptop:*  Huidige kennis: De kinderen zijn al bekend met het opstarten van een laptop, navigeren door eenvoudige menu's, en basisgebruik van het toetsenbord en de muis.  Relatie met doel: Het zelfstandig opstarten van de laptops en klaarzetten voor de Kahoot-quiz bevordert hun digitale vaardigheden en zelfstandigheid, wat essentieel is voor hun toekomstige leertrajecten.  *3. Nieuw concept - Kahoot:*  Huidige kennis: De kinderen hebben nog niet eerder een Kahoot-quiz gespeeld. Dit is een nieuw concept voor hen.  Relatie met doel: Het introduceren van Kahoot biedt een nieuwe en interactieve manier van leren die hun motivatie en betrokkenheid zal verhogen. Het spelaspect helpt bij het beter onthouden van de leerstof.  *Extra aandacht voor M., D., en N.*  1. M.:  Aandachtspunt: M. heeft soms moeite om bij de les te blijven en kan snel afgeleid zijn.  Aanpak: Geef M. duidelijke, beknopte instructies en check regelmatig of hij de stappen begrijpt. Zet M. vooraan in de klas of naast een rustige, behulpzame leerling om afleiding te minimaliseren.  2. A.:  Aandachtspunt: D. kan onzeker zijn over haar vaardigheden en heeft soms extra aanmoediging nodig.  Aanpak: Geef D. positieve feedback en bevestiging bij elke stap. Vraag haar regelmatig of ze hulp nodig heeft en moedig haar aan om vragen te stellen. Zet D. naast een buddy die haar kan ondersteunen.  3. F.:  Aandachtspunt: N. werkt soms wat langzamer en heeft extra tijd nodig om taken af te ronden.  Aanpak: Geef N. iets meer tijd om de opdrachten uit te voeren en stel gerust dat het oké is om in zijn eigen tempo te werken. Bied eventueel extra hulp aan bij het opstarten van de laptop en het inloggen in Kahoot.  **Relatie met het doel van de activiteit**  De kinderen hebben al basiskennis van Engels en zijn bekend met het gebruik van laptops, wat hen een goede startpositie geeft voor de Kahoot-quizzen. Door deze voorkennis in te zetten en te versterken, kunnen ze hun Engelse woordenschat verder uitbreiden en hun digitale vaardigheden verbeteren.  De nieuwe ervaring met Kahoot introduceert hen aan interactieve en spelgebaseerde leeractiviteiten, wat hun betrokkenheid en motivatie vergroot. Door rekening te houden met de specifieke behoeften van M., D., en N., zorg ik ervoor dat alle leerlingen actief en effectief kunnen deelnemen aan de les, waardoor iedereen profiteert van de leeractiviteiten en hun doelen bereikt worden. | | |
| Doel:  **Wat de kinderen aan het eind van de activiteit beheersen**  **Aan het einde van de activiteit zullen de kinderen:**  *Engelse woordenschat uitbreiden:*  Ze kunnen de Engelse namen van ten minste 10 dieren correct identificeren en uitspreken.  Ze kunnen de Engelse namen van ten minste 10 soorten fruit en groenten correct identificeren en uitspreken.  *Digitale vaardigheden:*  Ze kunnen zelfstandig een laptop opstarten en navigeren naar de Kahoot-quiz.  Ze kunnen deelnemen aan een interactieve Kahoot-quiz, waarbij ze leren hoe ze antwoorden selecteren en inzenden.  *Samenwerking en interactie:*  Ze kunnen samenwerken in een speelse en competitieve omgeving, waarbij ze leren hoe ze op een respectvolle manier met elkaar omgaan tijdens het spel.  *Reflectie en feedback:*  Ze kunnen constructieve feedback geven en ontvangen door het delen van tips en tops aan het einde van de les.  **SMART-doel**  *Specifiek:*  De leerlingen van groep 3 en 4 zullen aan het einde van de les de Engelse namen van ten minste 10 dieren, 10 soorten fruit en groenten kunnen identificeren en uitspreken. Ze zullen ook leren hoe ze zelfstandig een laptop kunnen opstarten en deelnemen aan een Kahoot-quiz.  *Meetbaar:*  Succes wordt gemeten door de prestaties van de leerlingen in de Kahoot-quiz. Ze moeten minimaal 80% van de vragen correct beantwoorden om aan te tonen dat ze de woordenschat beheersen. Hun vermogen om een laptop op te starten en deel te nemen aan de quiz zal worden geobserveerd.  *Acceptabel:*  Het doel is haalbaar en past bij de ontwikkelingsfase van de leerlingen, omdat het voortbouwt op hun bestaande kennis van Engels en hun basisvaardigheden in het gebruik van laptops.  *Realistisch:*  De leerlingen hebben eerder gewerkt met laptops en hebben een basiswoordenschat Engels. De nieuwe ervaring met Kahoot is uitdagend maar haalbaar binnen de gegeven lesduur.  *Tijdgebonden:*  Het doel moet worden bereikt binnen één les van 45 minuten.  **Formulering SMART-doel:**  Aan het einde van de les kunnen de leerlingen van groep 3 en 4 ten minste 10 Engelse namen van dieren en 10 Engelse namen van fruit en groenten correct identificeren en uitspreken. Ze zullen ook in staat zijn om zelfstandig een laptop op te starten en succesvol deel te nemen aan een Kahoot-quiz, waarbij ze minimaal 80% van de vragen correct beantwoorden. | | |
| Persoonlijk leerdoel:   * 1.1.5 De leerkracht toont aan een internetbrowser en communicatieprogramma’s/apps functioneel te kunnen gebruiken * 2.2.1 De leerkracht toont aan dat hij een presentaties/instructies kan ondersteunen door gebruik te maken van verschillende software en hardware. * 2.1.3 De leerkracht toont aan dat bij het ontwerpen van leerpraktijken met inzet van ICT leerdoelen, leerproces en toetsing op elkaar zijn afgestemd * 2.2.3 De leerkracht toont aan ICT betekenisvol en efficiënt te kunnen inzetten rekening houden met de grootte en de diversiteit van een groep leerlingen. * 3.1.1 De leerkracht toont aan het eigen leerproces digitaal vast te leggen en dit voor anderen inzichtelijk maken. * 4.1.1 De leerkracht toont aan dat hij inzicht heeft in eigen kennis, vaardigheden en houding betreft de inzet van ICT in het onderwijs en kan deze (met behulp van digitale toepassingen) op eigen initiatief ontwikkelen * 4.1.3 De leerkracht toont aan dat hij opgedane ICT-kennis en vaardigheden met andere docenten (binnen of buiten de school) kan delen om zo nieuwe kennis te construeren. | | |
| Gebruikte bronnen: (boeken, naslagwerken, methoden)  www.Kahoot.com  Methode : | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Ontwerp** | | | |
| **Tijd** | **Ontwerp van de activiteit** | **Didactische werkvormen en leerling-activiteiten** | **Organisatie en middelen** |
| **5 min**  **5 min** | Inleiding:  **1. Terugblik op de vorige les (5 minuten)**  *Wat ik doe als docent:*  Begin de les door de leerlingen te begroeten.  Geef een korte terugblik op de vorige les, waarin we een rekencircuit hebben gedaan. Bespreek kort wat we hebben geleerd en gedaan.  *Wat de leerlingen doen:*  Luisteren naar de docent en denken na over wat ze in de vorige les hebben geleerd.  Delen indien gewenst hun ervaringen of wat ze zich herinneren van de vorige les.  *Organisatie:*  Zorg ervoor dat de leerlingen rustig zitten en aandachtig zijn.  Zet de samenvatting van de vorige les eventueel op het bord.  **2. Uitleg van de regels (5 minuten)**  *Wat ik doe als docent:*  Leg de regels uit voor de Kahoot-quiz. Benadruk dat het een leuk en leerzaam spel is, maar dat we wel rustig en geconcentreerd moeten blijven.  Bespreek de spelregels: stil zijn tijdens het spel, geen afkijken, eerlijk spelen en vooral veel plezier hebben.  *Wat de leerlingen doen:*  Luisteren naar de uitleg van de regels.  Stellen eventueel vragen als iets niet duidelijk is.  *Organisatie:*  Zorg ervoor dat iedereen de regels begrijpt en zich daaraan kan houden.  Zet de regels visueel op het bord indien nodig. | **1. Terugblik op de vorige les (5 minuten)**  Didactische werkvormen:  Klassikale instructie  Reflectief gesprek  Vragen stellen en beantwoorden  **2. Uitleg van de regels (5 minuten)**  Didactische werkvormen:  Klassikale instructie  Uitleg en demonstratie  Vragen stellen en beantwoorden | Laptops of tablets voor alle leerlingen.  Toegang tot internet en de Kahoot-website.  Game-pins voor de twee Kahoot-quizzen.  Whiteboard en markers om regels en stappen op te schrijven.  Eventueel een lijst met Engelse woorden die aan bod komen in de quizzen, voor naslag. |
| **5 min**  **5 min**  **20 min** | Kern:  **3. Uitleg van de opdracht (5 minuten)**  *Wat ik doe als docent:*  Vertel de leerlingen dat we vandaag twee Kahoot-quizzen gaan spelen: één over dieren en één over fruit en groenten.  Leg uit hoe ze hun laptops moeten opstarten en hoe ze naar de Kahoot-website gaan.  Geef de instructies voor het invoeren van de game-pin.  *Wat de leerlingen doen:*  Luisteren naar de uitleg van de opdracht.  Stellen vragen als iets niet duidelijk is.  *Organisatie:*  Zorg ervoor dat alle laptops opgeladen zijn en goed werken.  Schrijf de stappen voor het opstarten van de laptops en het invoeren van de game-pin op het bord.  **4. Starten van de laptops en klaarzetten voor Kahoot (5 minuten)**  *Wat ik doe als docent:*  Geef het startsein voor de leerlingen om hun laptops aan te zetten en naar de Kahoot-website te gaan.  Help leerlingen waar nodig met het opstarten en inloggen.  *Wat de leerlingen doen:*  Starten hun laptops en gaan naar de Kahoot-website.  Voeren de game-pin in en wachten op de start van de quiz.  *Organisatie:*  Loop rond en controleer of iedereen succesvol is ingelogd en klaar is voor de quiz.  Zorg ervoor dat iedereen rustig blijft en helpt waar nodig.  **5. Spelen van de Kahoot-quizzen (20 minuten)**  *Wat ik doe als docent:*  Start de eerste Kahoot-quiz over dieren.  Leid de quiz en moedig de leerlingen aan.  Na het einde van de eerste quiz, start de tweede Kahoot-quiz over fruit en groenten.  *Wat de leerlingen doen:*  Spelen de Kahoot-quizzen en proberen de vragen zo goed mogelijk te beantwoorden.  Hebben plezier en leren nieuwe Engelse woorden.  *Organisatie:*  Zorg ervoor dat de quizzen soepel verlopen en dat er geen technische problemen zijn.  Moedig de leerlingen aan en houd de sfeer positief en leuk. | **3. Uitleg van de opdracht (5 minuten)**  Didactische werkvormen:  Klassikale instructie  Demonstratie (laptops opstarten)  Vragen stellen en beantwoorden  **4. Starten van de laptops en klaarzetten voor Kahoot (5 minuten)**  Didactische werkvormen:  Zelfstandig werken (laptops opstarten)  Begeleiding en ondersteuning door de docent  Instructie herhalen indien nodig  **5. Spelen van de Kahoot-quizzen (20 minuten)**  Didactische werkvormen:  Digitale quiz (Kahoot)  Competitief leren  Feedback geven en ontvangen | Laptops of tablets voor alle leerlingen.  Toegang tot internet en de Kahoot-website.  Game-pins voor de twee Kahoot-quizzen.  Whiteboard en markers om regels en stappen op te schrijven.  Eventueel een lijst met Engelse woorden die aan bod komen in de quizzen, voor naslag. |
| **5 min**  **5 min** | Afsluiting:  **6. Opruimen van de laptops (5 minuten)**  *Wat ik doe als docent:*  Geef het signaal om de laptops op te ruimen.  Help waar nodig met het afsluiten en opbergen van de laptops.  *Wat de leerlingen doen:*  Sluiten hun laptops af en bergen ze netjes op.  Zitten weer rustig op hun plaats.  *Organisatie:*  Zorg ervoor dat het opruimen gestructureerd verloopt en dat iedereen weet wat hij/zij moet doen.  Controleer of alle laptops goed zijn opgeborgen.  **7. Afsluiting van de les (5 minuten)**  *Wat ik doe als docent:*  Vraag de leerlingen om tips en tops over de les te geven.  Bedank de leerlingen voor hun inzet en vraag wat zij graag in de volgende les zouden willen doen zonder te verklappen wat er gepland is.  Sluit de les af en geef een korte vooruitblik zonder details te geven.  *Wat de leerlingen doen:*  Delen hun tips en tops over de les.  Vertellen wat ze graag in de volgende les zouden willen doen.  *Organisatie:*  Zorg ervoor dat iedereen de kans krijgt om iets te zeggen.  Noteer de suggesties van de leerlingen voor toekomstige lessen. | **6. Opruimen van de laptops (5 minuten)**  Didactische werkvormen:  Zelfstandig werken (laptops afsluiten en opruimen)  Begeleiding en ondersteuning door de docent  Instructie herhalen indien nodig  **7. Afsluiting van de les (5 minuten)**  Didactische werkvormen:  Klassikaal gesprek (tips en tops)  Reflectief gesprek  Brainstormen (vooruitblik naar volgende les) | Laptops of tablets voor alle leerlingen.  Toegang tot internet en de Kahoot-website.  Game-pins voor de twee Kahoot-quizzen.  Whiteboard en markers om regels en stappen op te schrijven.  Eventueel een lijst met Engelse woorden die aan bod komen in de quizzen, voor naslag. |

|  |
| --- |
| **Feedback mentor/begeleider en gesprekspunten met student** |
| Tijdens de Kahoot-quiz was het duidelijk te zien dat alle leerlingen actief betrokken waren en enthousiast deelnamen.  De vragen waren goed afgestemd op hun niveau, en je hebt de leerlingen goed begeleid door tussendoor korte uitleg te geven.  Het gebruik van Kahoot zorgde voor een dynamische sfeer in de klas en bevorderde de betrokkenheid.  Wat je nog zou kunnen verbeteren, is het geven van iets meer tijd voor de uitleg van de antwoorden na elke vraag, zodat leerlingen meer tijd hebben om de feedback te verwerken.  *Paraaf mentor/ stagebegeleider:* |

|  |
| --- |
| **Evaluatie en reflectie door student** |
| *Evaluatie van de activiteit* |
| 1. *Heb je het doel van de activiteit wel/niet bereikt? Licht dit toe.*   Het doel van de activiteit, het bevorderen van interactie met ICT en het vergroten van de betrokkenheid van de leerlingen, heb ik bereikt. De leerlingen deden actief mee tijdens de Kahoot-quiz, wat resulteerde in een dynamische en leerzame sfeer. De quiz ondersteunde de Engelse lesdoelen door leerlingen op een leuke manier kennis te laten herhalen. Het gebruik van Kahoot stimuleerde hun motivatie en actieve deelname, wat bijdroeg aan het leerproces. |
| *Reflectie op de activiteit* | |
| 1. *Terugblik: wat is er gebeurd?* 2. *Bewustwording: wat vond ik hierin belangrijk?* 3. *Besluit: wat zijn alternatieven voor een vervolgactiviteit?*   *Terugblik:*  *Tijdens de les heb ik Kahoot ingezet om de leerlingen actief te betrekken bij het Engels. De quiz was goed afgestemd op hun kennisniveau, en ik zorgde voor voldoende afwisseling in de vragen. Alle leerlingen deden enthousiast mee, wat aangaf dat ze goed in hun element waren.*  *Bewustwording:*  *Wat ik hierin belangrijk vond, was dat de ICT-tool (Kahoot) een directe interactie mogelijk maakte. Door de leerlingen de kans te geven om snel te reageren op vragen, creëerde ik een actieve leeromgeving. De directe feedback die ze na elke vraag kregen, hielp hen bovendien om snel te leren van eventuele fouten. Dit benadrukte voor mij het belang van het combineren van ICT met interactieve werkvormen.*  *Besluit:*  *Voor een vervolgactiviteit zou ik kunnen overwegen om niet alleen quizzen in te zetten, maar ook interactieve schrijfopdrachten of discussies via bijvoorbeeld Padlet of Nearpod. Dit biedt ruimte voor meer verdieping en zorgt voor variatie in het type interactie, waardoor de leerlingen hun kennis nog breder kunnen toepassen.* | |
| *Reflectie op het persoonlijk leerdoel* | |
| 1. *Wat is er gebeurd?* 2. *Wat vond ik hierin belangrijk?* 3. *Wat betekent dit voor je (volgend) persoonlijke leerdoel?*   *Wat is er gebeurd?*  *Tijdens deze les heb ik ICT ingezet, specifiek Kahoot, om de betrokkenheid van de leerlingen te vergroten. Dit sluit goed aan bij mijn leerdoelen, waarbij ik ICT betekenisvol en efficiënt heb ingezet om de leerdoelen te ondersteunen.*  *Wat vond ik hierin belangrijk?*  *Wat ik belangrijk vond, is dat ik de ICT-tool effectief heb gebruikt om een interactieve en dynamische les te creëren. Mijn keuze voor Kahoot was gericht op het bevorderen van actieve deelname, wat goed werkte bij deze groep leerlingen. Het was belangrijk voor mij om te zien hoe ICT kan bijdragen aan het activeren van leerlingen en het verbeteren van hun motivatie om deel te nemen aan de les.*  *Wat betekent dit voor je (volgend) persoonlijke leerdoel?*  *Deze ervaring heeft me meer inzicht gegeven in hoe ik ICT efficiënt kan inzetten in verschillende onderwijscontexten. Voor mijn volgende leerdoelen wil ik me verder richten op het ontwerpen van leeractiviteiten waarbij ICT naadloos aansluit bij het leerproces en de toetsing. Dit zal mijn vermogen om ICT effectief te integreren in het onderwijs verder versterken.* | |

Afbeelding met computer, computer, Personal computer, overdekt

Automatisch gegenereerde beschrijving

Afbeelding met meubels, tafel, kleding, persoon

Automatisch gegenereerde beschrijving